NEPTUN

Un jeu de Dirk Henn pour 3 à 5 joueurs

Jouez le rôle d'un marchand romain qui navigue sur la Méditerranée pour livrer ses produits aux villes et aux temples !

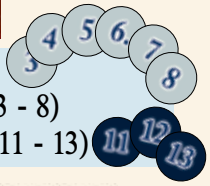
Faites fortune et cumulez les bonnes grâces des dieux.

Le marchand qui livre le plus de produits s'attire les faveurs divines et remporte la partie.

Matériel

- **1 Plateau de jeu** - une carte représentant les villes et les itinéraires autour de la Méditerranée

- **19 Marqueurs de distance :**
  15 pour les trajets de cabotage (valeur 3 - 8)
  4 pour les trajets en haute mer (valeur 11 - 13)



- **36 Tuiles de points :**
  Recto : Nombre de points
  Verso : Région et round de jeu

- **Or** (55 pièces)

- **15 Tuiles Bonus**

- **Marqueur de vent** pour le round en cours

- **Marqueur de vent** pour le prochain round

- **5 Manifestes** - 1 par couleur de joueur

- **30 Cartes Ville**

Chacune comporte un nom de ville, la couleur de la région à laquelle celle-ci appartient et le profit obtenu en y livrant des marchandises (l'or à gauche, les points de temple à droite).

- **30 Cartes Marchandises**

Raisin *Olives* *Miel* *Grain* *Sel*

- **50 Cartes Rames**

Cartes Rames individuelles *Un modificateur de vent figure en haut des cartes Rames, et la puissance des rameurs en bas.*

- **5 Bateaux** - 1 par couleur de joueur

- **5 Pion Joueur** - 1 par couleur de joueur
- **25 Pions Temple** - 5 par couleur de joueur

Mise en place - pour 4 joueurs

1. Déployez le plateau au centre de la zone de jeu.

2. Triez les tuiles de points en fonction de leur verso, d'abord par région (et donc par couleur), puis par round de jeu : 1 de chaque pour A, 2 de chaque pour B et 3 de chaque pour C. Placez chaque tuile du round A face visible sur le temple qui lui correspond. Conservez les autres tuiles à portée de main, près du plateau. Mettez les tuiles Bonus face cachée et les pièces d'or à portée des joueurs : ils constituent la réserve générale.

3. Séparez les marqueurs de distance en deux tas : trajets de cabotage et trajets en haute mer. Mélangez bien les marqueurs de trajet en haute mer et placez-en un face cachée sur chaque case de trajet en haute mer, puis retournez-les. Répétez l'opération pour les marqueurs de cabotage en les plaçant sur les cases de cabotage. Ces marqueurs définissent ainsi au hasard la distance en milles marins séparant les villes.

4. Mélangez séparément les cartes Ville, les cartes Marchandises et les cartes Rames pour en faire trois pioches près du plateau, dans l'ordre suivant :

Les cartes Ville en haut, les Marchandises au milieu, et finalement les cartes Rames.

Ici, l'ordre des joueurs est le suivant : rouge, vert, pourpre

Cartes Ville

Cartes Marchandises

Cartes Rames

et jaune.

5. La force du vent commence à 5 au début du jeu : on place donc le marqueur de vent actuel sur la position 5 de l'échelle de vent actuel. L'autre marqueur de vent (prévision) reste à côté du plateau et servira plus tard.

6. Chaque joueur prend le matériel correspondant à sa couleur :

- 1 Manifeste
- 2 Cartes Rames individuelles
- 5 Pièces d'or
- 5 Pions Temple
- 1 Bateau
- 1 Pion Joueur

Chaque joueur place 1 de ses pions Temple sur la case zéro de chaque temple.

Son bateau sur la Crète.

Choisissez au hasard l'ordre dans lequel vous allez jouer et indiquez-le en plaçant les pions Joueur sur la Séquence de jeu.

Les joueurs gardent leur or devant eux et prennent leurs cartes Rame en main, sans les montrer à leurs adversaires.

But du jeu

Les joueurs interprètent des marchands romains sillonnant la Méditerranée pour remplir les contrats qu'ils ont obtenus auprès des villes.

Grâce à ces contrats, les joueurs gagnent de l'or et les faveurs des dieux. Le marchand qui a effectué le plus de donations aux temples obtient le plus de faveurs et remporte la partie.

Déroulement du jeu

La partie se joue en trois rounds (A, B et C). Chaque round est composé de 3 phases.

- 1ère phase : acquérir des contrats. Cette phase est composée de 5 tours.
- 2e phase : remplir les contrats. Cette phase est composée de 5 tours ordinaires, auxquels peuvent s'ajouter jusqu'à 2 tours supplémentaires.
- 3e phase : score.

Détail des phases :

1ère phase : acquérir des contrats

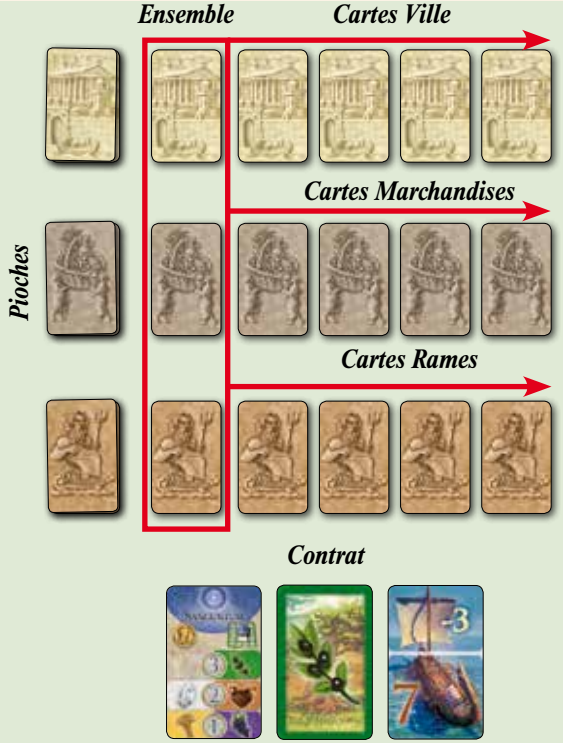
Tout d'abord, on pioche les contrats disponibles pendant ce round.

Piochez des cartes dans chacune des pioches de cartes Ville, Marchandises et Rames, l'une après l'autre, et placez-les en ligne à côté de leur pioche d'origine. On pioche dans chaque paquet un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus 1.

Note : cet exemple montre la disposition des contrats dans un jeu à 4 joueurs.

Chaque colonne forme un ensemble de 1 carte Ville, 1 carte Marchandises et 1 carte Rames. Cet ensemble est considéré comme un contrat demandant de transporter un certain type de marchandises dans une ville particulière.

Le profit que rapporte un contrat figure dans l'encadré Marchandises de la carte Ville, soit en or, soit en points de temple.



Exemple : pour remplir ce contrat, Becca doit livrer des Olives à Sanguntum. Elle gagne 3 points en Hispanie si elle y parvient.

Dans l'ordre des joueurs, chacun fait son choix parmi les contrats. Selon la situation, plusieurs options s'offrent à chaque joueur :

a) Il n'y a que des contrats face cachée

Le joueur doit d'abord révéler le contrat situé le plus à gauche. Il décide ensuite s'il veut l'acquérir ou s'il le refuse définitivement.

Si le joueur a refusé le contrat, il révèle le suivant (vers la droite). Il peut de nouveau l'accepter ou le refuser une fois pour toutes.

Le joueur peut ainsi continuer à révéler des contrats s'il n'en prend aucun. S'il arrive au dernier (le plus à droite), il est obligé de le prendre.

Pioches

Exemple : Becca (rouge) révèle le premier contrat, mais n'en veut pas. Elle prend cependant le second contrat qu'elle révèle.

b) Il y a des contrats face cachée et face visible

Le joueur peut choisir un des contrats déjà révélés. S'il n'en choisit pas, il peut révéler le contrat caché suivant.

S'il révèle les cartes du contrat suivant, le joueur procède comme expliqué en (a).

Remarque : si un joueur refuse un contrat, il ne peut plus l'acquérir par la suite, même si le suivant se révèle moins avantageux !

Pioches

Exemple : Jenny (vert) décide de prendre le premier contrat face visible. Elle doit livrer des olives à Saguntum.

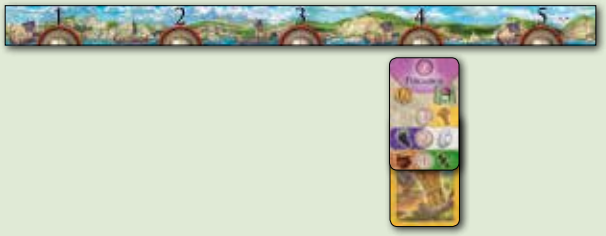
c) Il n'y a que des contrats face visible

Le joueur doit prendre un des contrats face visible.

Charger la cargaison

Dès qu'un joueur a acquis un contrat, il doit charger la cargaison. Pour ce faire, il affecte les cartes Ville et Marchandises de son contrat à un emplacement vide de son manifeste.

Note : réfléchissez bien à l'endroit où vous placez les contrats acquis, car vous devrez les remplir dans cet ordre. Plus vous en remplirez, plus vous gagnerez de points.



Exemple : Becca (rouge) décide de placer le contrat qu'elle vient d'acquérir sur la 4e case de son manifeste. Elle ne pourra plus le déplacer par la suite.

Ensuite, le joueur déplace son pion Joueur de la Séquence vers l'échelle de puissance des rames : il le pose sur la case correspondant au nombre figurant en bas de sa carte Rames. Si cette case est déjà occupée, le joueur pose son pion par-dessus celui ou ceux qui s'y trouvent déjà. Il prend ensuite la carte Rame dans sa main.

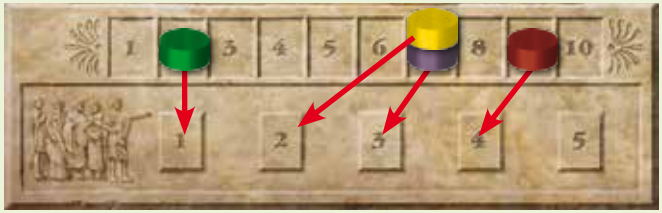
C'est ensuite au joueur suivant (dans l'ordre de la Séquence) de jouer son tour.

Note : Après avoir placé votre contrat sur votre manifeste, la carte Rames qui s'y rapportait n'y est plus liée.

Fin d'un tour

Une fois que tous les joueurs ont acquis un contrat, ils déterminent le nouvel ordre des joueurs.

Pour ce faire, on prend le pion Joueur occupant la case ayant la plus petite valeur sur l'échelle des rames, et on le pose sur la case 1 de la Séquence de jeu. Le pion Joueur suivant sur l'échelle des rames est posé sur la case 2 de la Séquence de jeu, et ainsi de suite. Si plusieurs marqueurs occupent la même case, on les pose sur la Séquence de jeu en les prenant de haut en bas.



Exemple : Jenny (vert) est en première place, Peter (jaune) en deuxième place et Ani (violet) en troisième. Becca (rouge) sera la dernière à effectuer son tour lors du tour suivant.

Placez les cartes du contrat qui n'a pas été choisi à droite de leurs pioches respectives. Si ces cartes ont été retournées face visible, posez une pièce d'or sur la carte Ville : le joueur qui prendra ce contrat recevra l'or qu'il contient. Sinon, révélez-les sans placer de pièce d'or au-dessus.

Exemple : le deuxième tour commence. Le dernier contrat non acquis est posé en première place, avec une pièce d'or.

On effectue encore 4 tours sur le même principe, jusqu'à ce que chacun des joueurs dispose de 5 contrats.

2e phase : remplir les contrats

S'ils veulent remplir leurs contrats, les joueurs doivent emmener leurs bateaux dans les villes indiquées.

Cette phase est composée de 5 tours.

Au début de chaque tour, chacun des joueurs choisit l'une de ses cartes Rames qu'il place face cachée devant lui. Quand tous les joueurs ont procédé de la sorte, ils révèlent simultanément leurs cartes.

On ajuste ensuite l'échelle de prévision des vents. Additionnez les nombres figurant en haut de toutes les cartes Rame qui ont été jouées ce tour, et placez le marqueur de prévision de vent sur la case correspondant à ce total sur l'échelle de prévision des vents. Si le total est supérieur à +5 ou inférieur à -5, placez le marqueur sur le maximum/minimum.

Les joueurs vont désormais faire naviguer leurs bateaux dans l'ordre indiqué par la Séquence de jeu.

Le joueur actif calcule d'abord la portée de son bateau pendant le tour en cours, en milles marins : il additionne la puissance (le nombre du bas) de sa carte Rames à la force du vent actuelle.

La tuile de distance séparant deux villes indique combien de milles marins le bateau doit parcourir pour passer de l'une à l'autre.

Note : même quand un joueur ne se déplace pas et reste dans une ville, il doit jouer une carte Rames.

Exemple : d'abord, Jenny (vert) veut livrer du sel à Leptis Magna, puis du miel à Carthage.

Exemple : les cartes Rames affichées sont jouées pendant ce tour. Après avoir effectué le total, l'échelle de prévision des vents est ajustée et le marqueur de prévision posé sur la case +2.

Exemple : Jenny (vert) peut parcourir jusqu'à 10 miles marins pendant ce tour.

Exemple : pour voyager de Tyr à Alexandrie, un joueur doit dépenser 3 miles marins.

Un joueur peut passer d'une ville à l'autre si sa portée est supérieure ou égale à la distance qui les sépare.

L'excédent de portée est perdu. Le joueur peut accroître sa portée en dépensant des pièces d'or, à raison de 1 mille marin par pièce.

Un joueur peut choisir de ne pas déplacer son bateau et de rester dans la ville où il se trouve : le nombre de bateaux que peut contenir une ville n'est pas limité.

Le joueur actif peut remplir un contrat dans la ville où il termine son déplacement, à condition qu'il dispose d'un contrat pour celle-ci. Selon ce qui est indiqué sur la carte Ville du contrat et les Marchandises qu'il livre, il gagne de l'or ou des points de temple.

Or : le joueur prend les pièces d'or dans la réserve générale.

Points de temple : le joueur fait progresser son pion Temple du nombre de cases indiqué sur le temple de la région où il se trouve. Si son pion arrive sur une case occupée par un autre, le joueur le pose par-dessus.

Une fois par contrat rempli, le joueur peut acheter 1 point de Temple supplémentaire dans cette région en payant **3 pièces d'or.**

S'il y a un ou plusieurs contrats non remplis à gauche de celui qu'il vient de remplir sur son manifeste, le joueur doit retourner les cartes correspondantes et ne peut plus remplir ces contrats.

Finalement, le joueur renvoie les cartes Ville et Marchandises dans les défausses correspondantes et garde la carte Rames utilisée devant lui, face cachée : ceci permet de tenir le compte des tours (y compris les tours supplémentaires).

Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer.

Exemple : Becca (rouge) a 11 miles marins à dépenser pendant ce tour. Pour remplir son contrat, il lui faut livrer du raisin à Alexandrie. Elle effectue d'abord le trajet de la Crète jusqu'à Tyr en dépensant 8 miles marins. Pour passer de Tyr à Alexandrie, il lui manque 1 mile marin. Elle dépense 1 pièce d'or pour l'acheter et peut donc atteindre Alexandrie et remplir son contrat pendant ce tour.

Exemple : Becca (rouge) remplit son contrat à Alexandrie et gagne donc 2 points de temple. Elle fait progression son pion Temple de 2 case sur le temple jaune.

Exemple : si Becca (rouge) navigue jusqu'à Pergame ensuite, son contrat avec Sanguntum est perdu et elle doit le retourner face cachée.

Une fois que chaque joueur a joué son tour, on ajuste la force du vent pour le tour suivant. Le marqueur de vent actuel est retiré du plateau et placé à côté des échelles. Le marqueur de vent à venir descend dans l'échelle de vent actuel et devient le vent actuel.

On joue ainsi pendant 4 autres tours.

Tours supplémentaires (5.I et 5.II)

Si un ou plusieurs joueurs ont encore des contrats non remplis (face visible), ils peuvent tenter de s'en acquitter pendant deux tours supplémentaires.

Note : un joueur peut refuser intentionnellement de remplir un contrat.

On demande aux joueurs concernés, dans l'ordre de la Séquence, s'ils veulent jouer des tours supplémentaires. Cela signifie que seuls ces joueurs joueront pendant les tours supplémentaires.

Note : chaque joueur a reçu 2 cartes Rames individuelles au début de la partie et peut donc jouer 2 tours supplémentaires.

Pendant ce ou ces tours supplémentaires, le marqueur de vent demeure sur la même position qu'au 5e tour.

Dans l'ordre de la Séquence, les joueurs concernés jouent une carte Rames, déplacent leur bateau et remplissent un contrat si possible. Si nécessaire, on leur propose un second tour supplémentaire. S'il reste des contrats non remplis après celui-ci, ils sont perdus et les cartes sont retournées face cachée.

3e phase : score

Une fois les 5 tours (et éventuellement les 2 tours supplémentaires) terminés, on procède au total des points.

Bonus pour l'exécution de tous les contrats

Chaque joueur qui n'a perdu aucun contrat (c'est-à-dire qui a rempli ses 5 contrats du round) reçoit une tuile Bonus.

Tuile Bonus

Points de temple :

On vérifie, pour chaque temple, quel joueur a totalisé le plus de points de temple.

Ce joueur prend la tuile de points placée dans le temple.

En cas d'égalité, c'est le joueur dont le pion Temple se trouve sous la pile qui l'emporte.

Les points du temple d'or reviennent au joueur qui possède le plus d'or : en cas d'égalité, c'est le joueur dont le pion Joueur est placé le plus tôt (case comportant le plus petit nombre) dans la Séquence qui l'emporte.

Exemple : on effectue le premier total de points. C'est le pion de Becca qui a le plus progressé sur le temple. Becca reçoit donc la tuile de points de Grèce.

Exemple : c'est le 2e round. C'est le pion de Peter qui a progressé le plus et lui octroie donc la tuile comportant le maximum de points (5). Becca (rouge) l'emporte sur Ani (violet), car elle a atteint cette case la première (son pion se trouve en bas). C'est donc Becca (rouge) qui remporte la tuile à 1 point.

Aux 2e et 3e rounds de jeu, on vérifie quels joueurs sont en seconde et troisième position. Le premier joueur de chaque temple gagne la tuile comportant le plus grand nombre, le deuxième la tuile comportant le nombre suivant, et pendant le 3e round, le troisième joueur reçoit la tuile comportant le plus petit nombre.

Fin d'un round

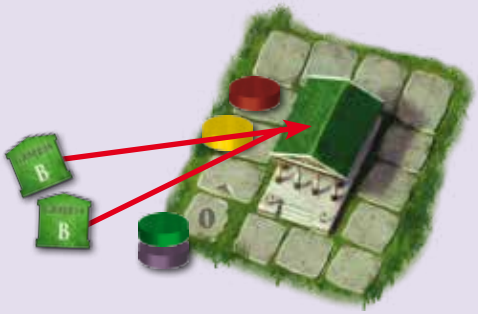
À la fin d'un round de jeu, tous les joueurs conservent leurs cartes Rames inutilisées en main et remettent celles qu'ils ont jouées dans la défausse.

Les cartes Rames individuelles déjà jouées sont rangées dans la boîte, et les autres sont placées dans la pile de défausse des cartes Rames.

Triez les autres cartes par type et placez-les sur les défausses correspondantes. Ensuite, remélangez chaque défausse avec la pioche correspondante pour créer de nouvelles pioches dans le même ordre que pendant la mise en place du jeu. Les pions Temple demeurent sur les cases qu'ils ont atteintes.

Distribuez les tuiles de points du round *(2e round = B, 3e round = C)* suivant dans les temples appropriés et remettez tous les bateaux en Crète.

Pioches + défausses = nouvelles pioches



Exemple : au 2e round, les tuiles de points B sont placées dans le temple.

Fin de partie et vainqueur

Au bout de trois rounds de jeu, les joueurs font le total de leurs tuiles de points et de leurs tuiles Bonus.

Le joueur qui possède le plus de points devient le roi des marchands et remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs ex aequo partagent la victoire.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany